Pathfinder®

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА™



ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

Расширенные карты для игроков



ВОЗВРАЩЕНИЕ РУННЫХ ВЛАСТИТЕЛЕЙ

Расширенные карты для игроков

Картография:
Джейсон Энгл, Роберт Лазаретти и 99 Lives Design

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА 1
Всесожжение 3

ГЛАВА 2
Адепты Живодёра 6

ГЛАВА 3
Расправа на Крюковой горе 10

ГЛАВА 4
Крепость Каменных Великанов 14

ГЛАВА 5
Грехи спасителей 17

ГЛАВА 6
Шпили Зин-Шаласта 22

ПРИЛОЖЕНИЯ 27


СТЕКЛОДУВНАЯ МАСТЕРСКАЯ СЭНДПОИНТА
ПОДВАЛ
A1
A2
A3
A4
A5
A6
A7
A8
A9
A10
A11
A12
A13
A14
A15
A16
A17
A18
A19
A20
A21
A22
A23


Б1
Б2
Б3
Б4
Б5
Б6
Б7
Б8
Б9
Б10
Б11
Б12
Б13
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ
КАТАКОМБЫ ГНЕВА


ОСТРОВ ЧЕРТОПОЛОХА
B22
B24
B23
B21
B19
B20
B18
B16
B14
B15
B12
B13
B11
B10
B17
С
B9
B26
B8
B5
B4
B8
B8
B27
B3
B6
B25
B2
B7
B1
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

КАТАКОМБЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Г15
Г14
Г13
Г8
Г12
Г7
Г11
Г10
Г9
Г1
Г6
Г2
Г3
Г5
Г4б
Г4а
Г4в
Г4г
С

КАТАКОМБЫ ОСТРОВА ЧЕРТОПОЛОХА, ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Д4
Д3
Д1
Д2
Д8
Д5
Д9
Д10
Д6
С

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

ГЛАВА 1:
ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ГЛАВА 2:
АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

ГЛАВА 3:
РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ

ГЛАВА 4:
КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ГЛАВА 5:
ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ГЛАВА 6:
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРИЛОЖЕНИЯ

ЛЕЧЕБНИЦА ХЕЙБА

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ПОДВАЛ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ТРЕТИЙ ЭТАЖ



ФЕРМЕРСКИЕ ЗЕМЛИ



ОСОБНЯК ФОКСГЛАВОВ







ГОРОДСКОЙ ДОМ ФОКСГЛАВОВ

ВТОРОЙ ЭТАЖ

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

С

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

ЛЕСОПИЛКА СЕМЕРЫХ

Г1 Г2

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Г3

ПОД ЛЕСОПИЛКОЙ

ВТОРОЙ ЭТАЖ

Г4

ТРЕТИЙ ЭТАЖ

Г5

С

Г8

ВОРОНЯТНЯ

Г6 Г7

МАСТЕРСКАЯ

ГЛАВА 1:
ВСЕСОЖЖЕНИЕ
ГЛАВА 2:
АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА
ГЛАВА 3:
РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ
ГЛАВА 4:
КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ
ГЛАВА 5:
ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ
ГЛАВА 6:
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ПРИЛОЖЕНИЯ



ГЛАВА 1:
ВСЕСОЖЖЕНИЕ
ГЛАВА 2:
АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА
ГЛАВА 3:
РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ
ГЛАВА 4:
КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ
ГЛАВА 5:
ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ
ГЛАВА 6:
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ПРИЛОЖЕНИЯ

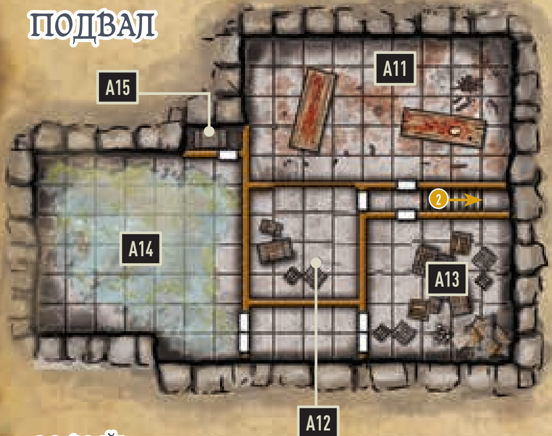
ФЕРМА ГРОЛОВ





С

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ









ДВОР



ПОД ФОРТОМ

ФОРТ РАННИК

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



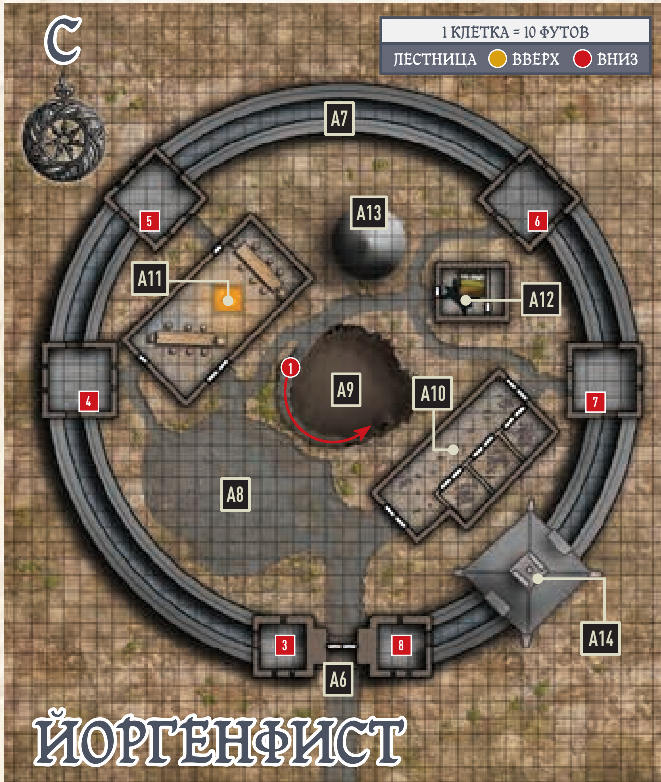

1 КЛЕТКА = 25 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ
ЗОНЫ В7—В12
В6
ЗОНЫ В2—В5
С
В1
ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕПОВ
ЗАПАДНЫЕ ПЕЩЕРЫ
В5
В3
В4
В2
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ ЧЕРЕПА
В7
В8
В9
В11
В10
В12
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЗОНЫ В7—В12
ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕПОВ, ВИД СБОКУ
ЗОНЫ В13—В16
1 КЛЕТКА = 25 ФУТОВ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛОГОВО ГРАЗУУЛА
В14
В13
В15
В16

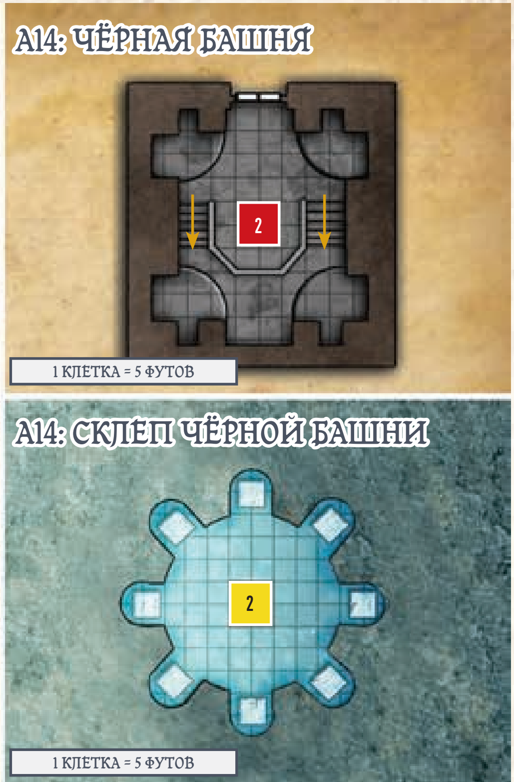

ВЛАДЕНИЯ КЛАНА КРЮКОВОЙ ГОРЫ
С
Г1
Г2
Г3
Г4
Г5
Г6
Г7
Г8
Г9
В ШАХТЫ
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

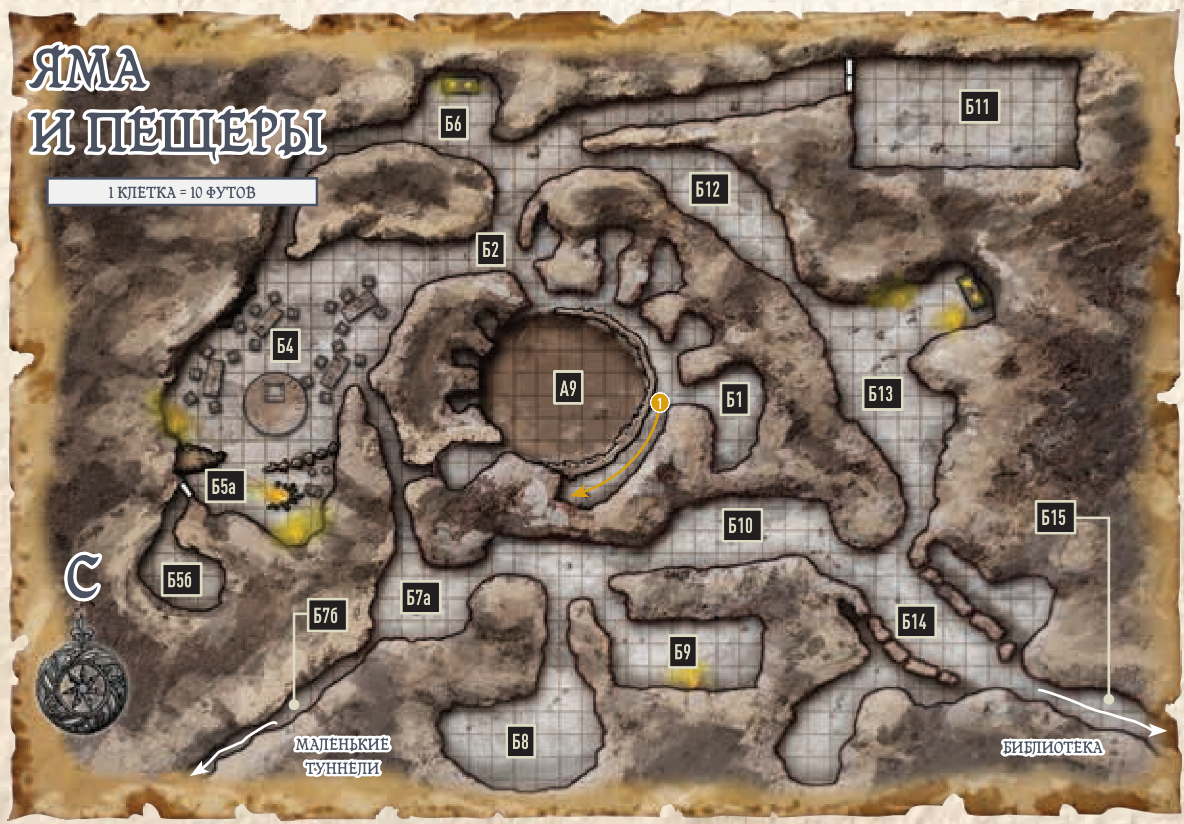

НАПАДЕНИЕ НА СЭНДПОИНТ
ПОЛЁТ ДЛИННОЗУБА
РАУНД 1: ОСАДА СЕВЕРНЫХ ВОРОТ
РАУНД 12
РАУНД 3: ХАОС НА КРАСИЛЬНОМ МОСТУ
РАУНД 8: ДРАКОНИЙ АД
РАУНД 16
РАУНД 9: МЕЛЬНИЧНЫЙ ПРУД
РАУНД 20
РАУНД 24
РАУНД 12: ПИВО ИЛИ СМЕРТЬ
С
РАУНД 16: РАЗГРАБЛЕНИЕ ОСОБНЯКА СКАРНЕТТИ
0
150
300
ФУТЫ

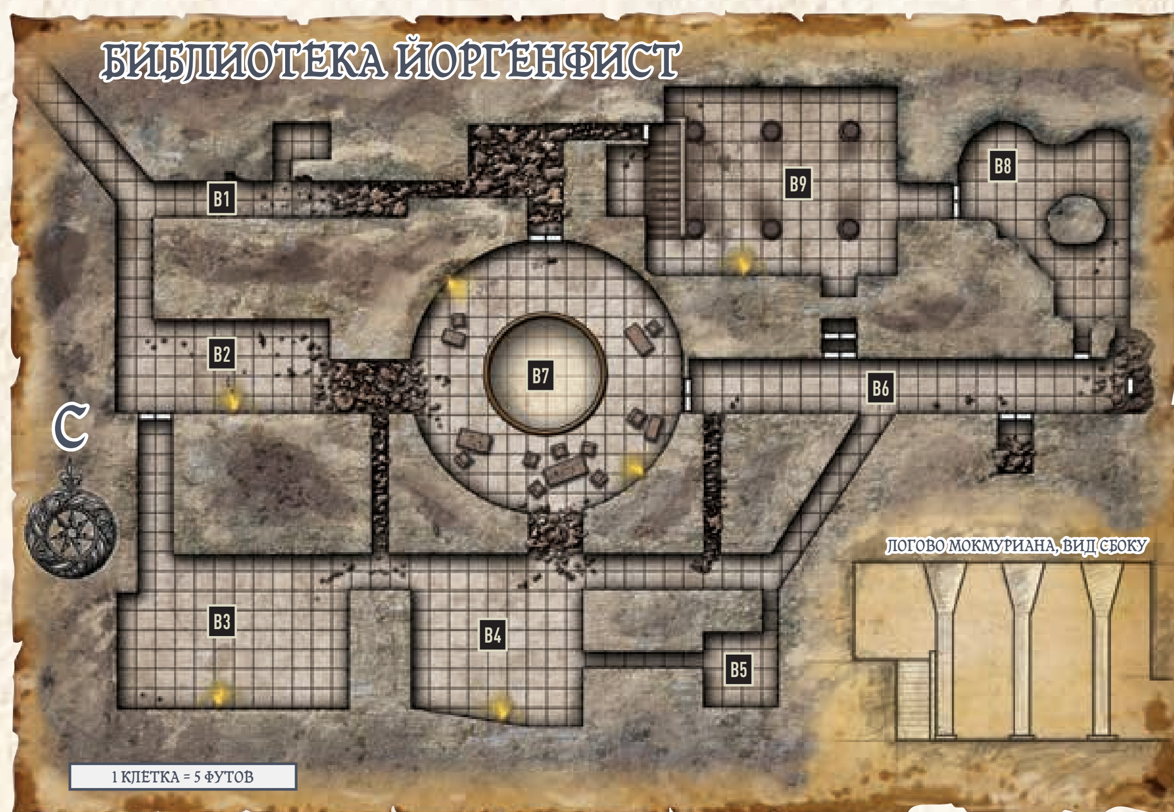

С
А2г
А2д
А2е
А5
А2в
ПЛАТО
СТОРВАЛЬ
А2ж
А1
А4
А3
А2б
А6
А2а
КРЕПОСТЬ
ЙОРГЕНФИСТ


РЕЧНЫЕ ПЕЩЕРЫ
А3
А4
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


С
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ
А7
А13
А11
А12
А9
А10
А8
А14
А6
1
3
4
5
6
7
8
ЙОРГЕНФИСТ


А14: ЧЁРНАЯ БАШНЯ
2
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
А14: СКЛЕП ЧЁРНОЙ БАШНИ
2
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


ЯМА И ПЕЩЕРЫ
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
Б6
Б11
Б12
Б2
Б4
А9
1
Б1
Б13
Б5а
Б10
Б15
Б5б
Б7б
Б7а
Б14
Б9
Б8
С
МАЛЕНЬКИЕ ТУННЕЛИ
БИБЛИОТЕКА


БИБЛИОТЕКА ЙОРГЕНФИСТ
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C
ЛОГОВО МОКМУРИАНА, ВИД СБОКУ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


СВЯТИЛИЩЕ ЛАМАШТУ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
A10
A3
A6
A2
A1
A9
A4
A7
A8
A5
C

В ПАСТИ ЧЕРЕПА

1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
УКЛОН ВВЕРХ ВНИЗ

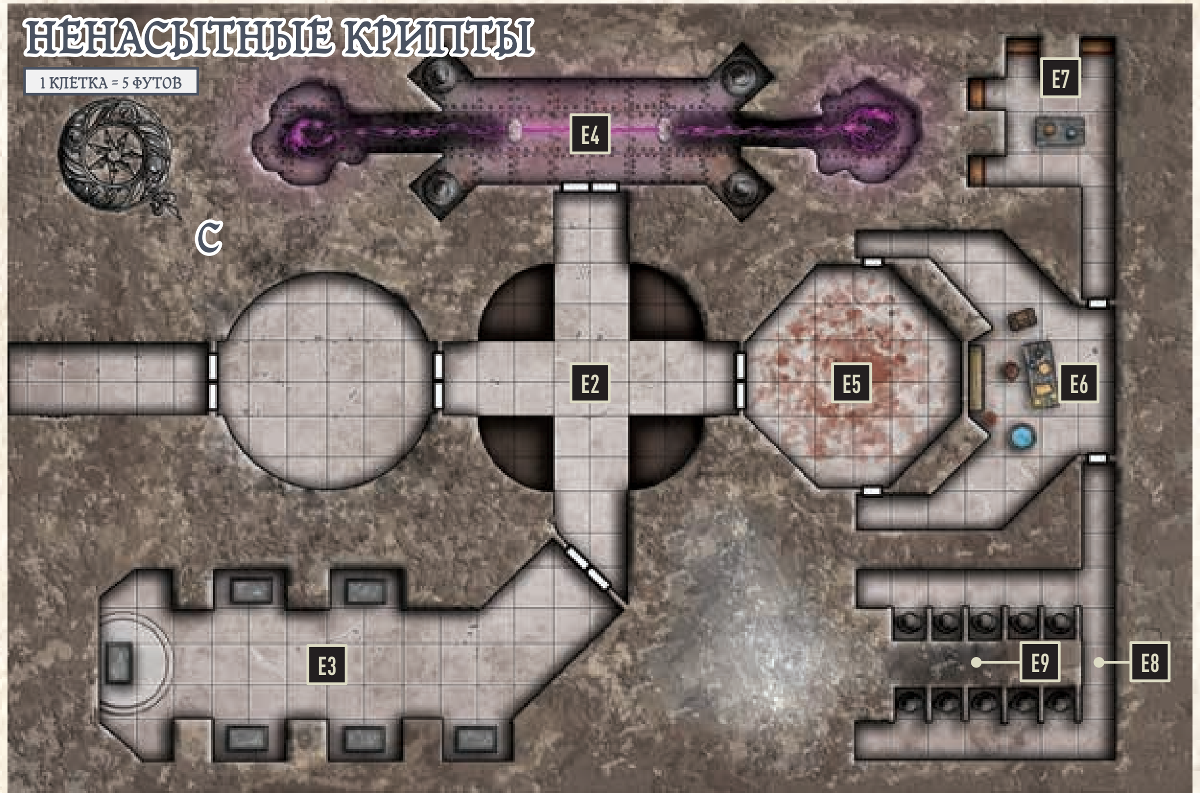
В1
В2
ДРАКОНЬЕ ЛОГОВО
ЛЕДЯНОЙ ХРАМ
Б1
Б2
Б3
Б4
Б5
Б6
Б7
КРУГ САЭДРА
В3
В4
В5
С

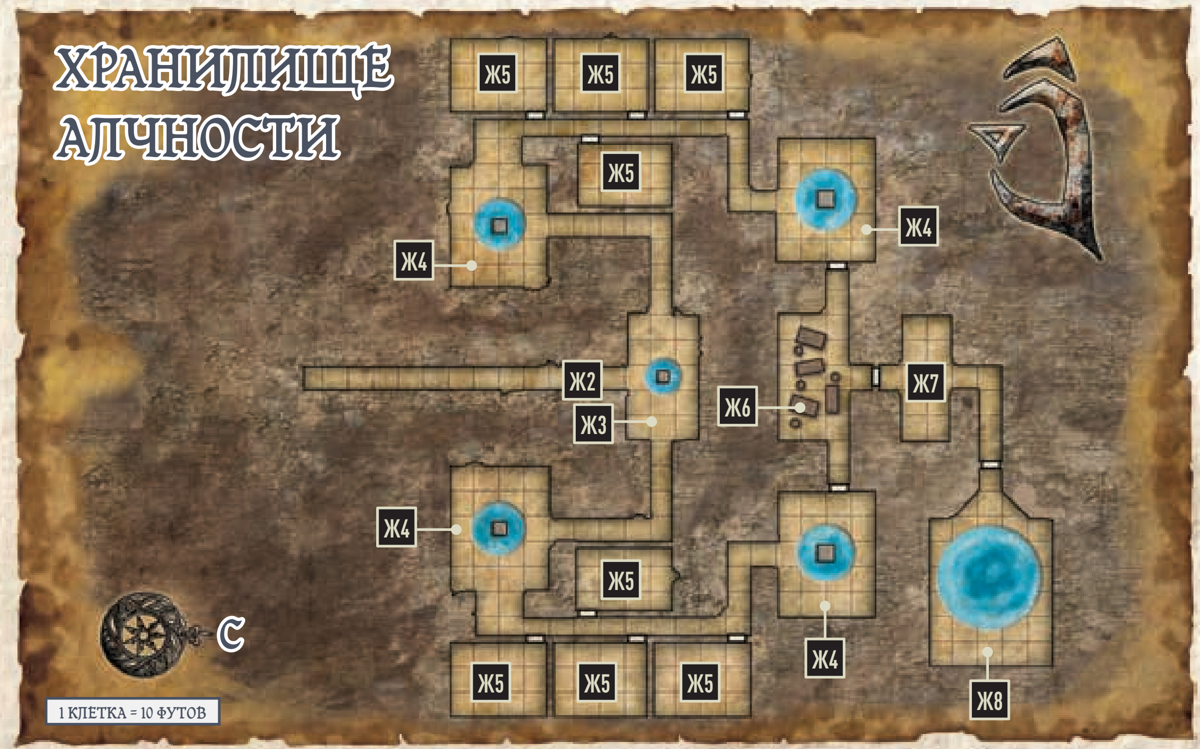
РУННАЯ КУЗНЯ

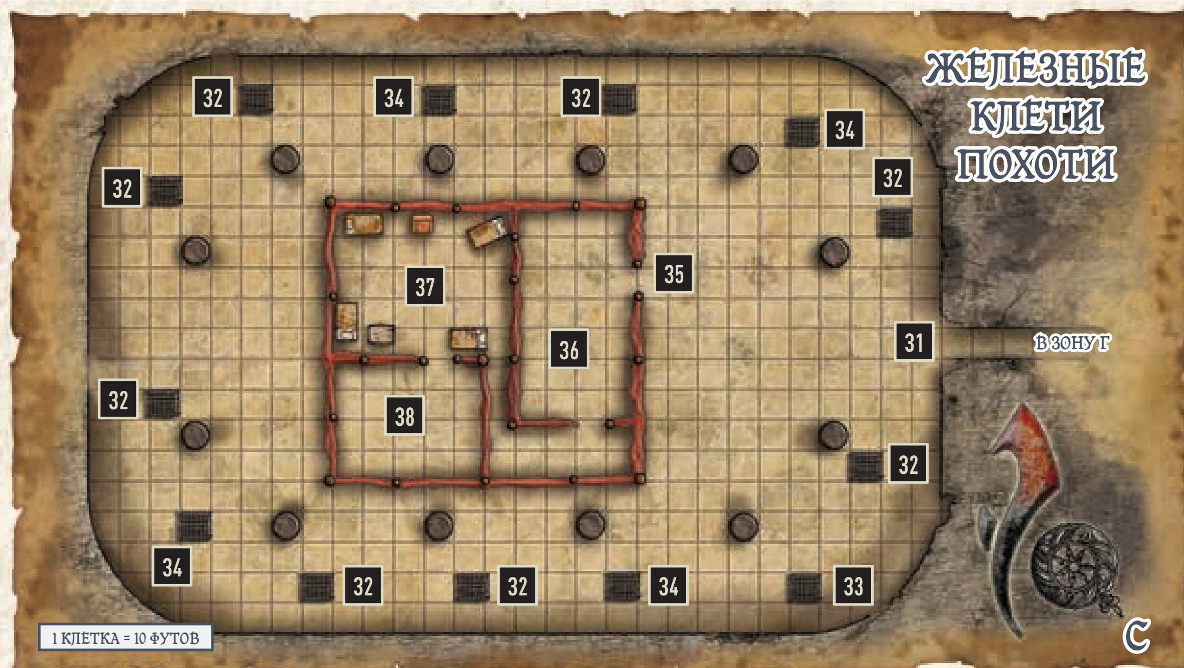
ХРАНИЛИЩЕ АЛЧНОСТИ
ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ ЛЕНИ
НЕНАСЫТНЫЕ КРИПТЫ ЧРЕВОУГОДИЯ
ЗАЛЫ ГНЕВА
Г
Г1
Г2
Г3
Г4
Г5
Г6
Г7
Д1
Д2
Д3
Д4
ОТРЕЧЁННЫЕ ЗАЛЫ ЗАВИСТИ
ВХОДНОЙ ПОРТАЛ
МЕРЦАЮЩИЕ ЗАВЕСЫ ГОРДЫНИ
ЖЕЛЕЗНЫЕ КЛЕТИ ПОХОТИ
С

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

ГЛАВА 1:
ВСЕСОЖЖЕНИЕ
ГЛАВА 2:
АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА
ГЛАВА 3:
РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ
ГЛАВА 4:
КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ
ГЛАВА 5:
ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ
ГЛАВА 6:
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ПРИЛОЖЕНИЯ

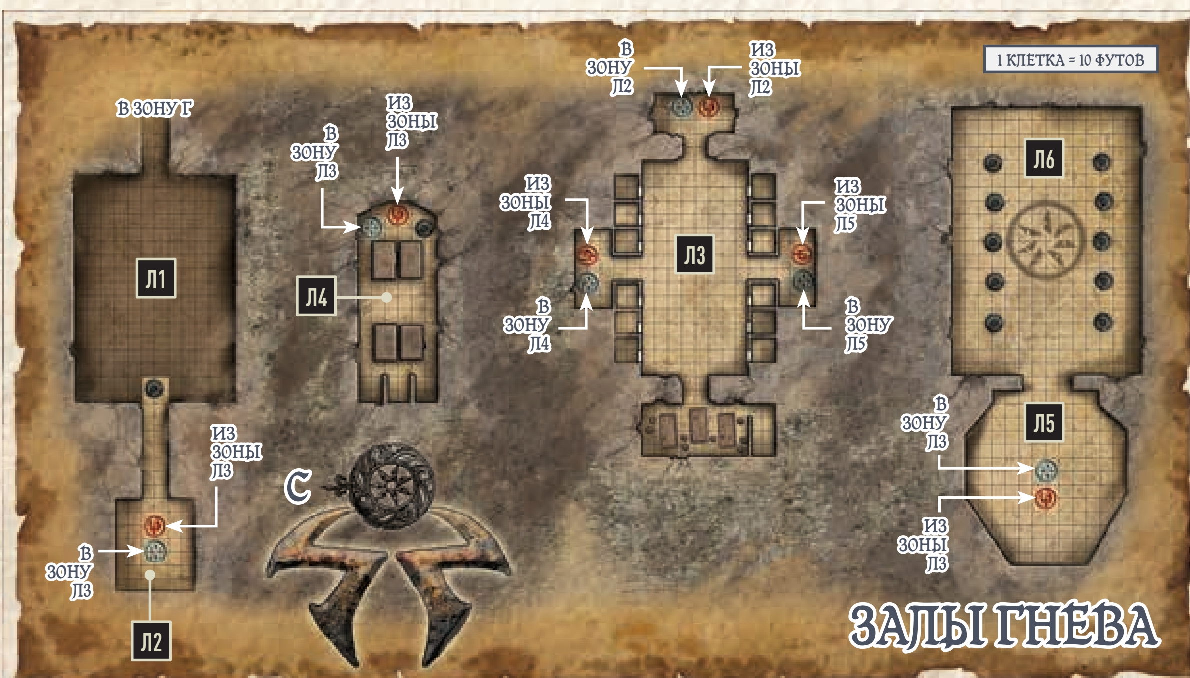





ЖЕЛЕЗНЫЕ КЛЕТИ ПОХОТИ
32
34
32
34
32
32
35
37
36
31
В ЗОНУ Г
38
32
32
34
32
32
34
33
С
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ


МЕРЦАЮЩИЕ ЗАВЕСЫ ГОРДЫНИ
В ЗОНУ Г
И1
И2
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


ГНОЙНЫЙ ЛАБИРИНТ ЛЕНИ
К1
К2
К3
К4
К5
С
В ЗОНУ Г
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

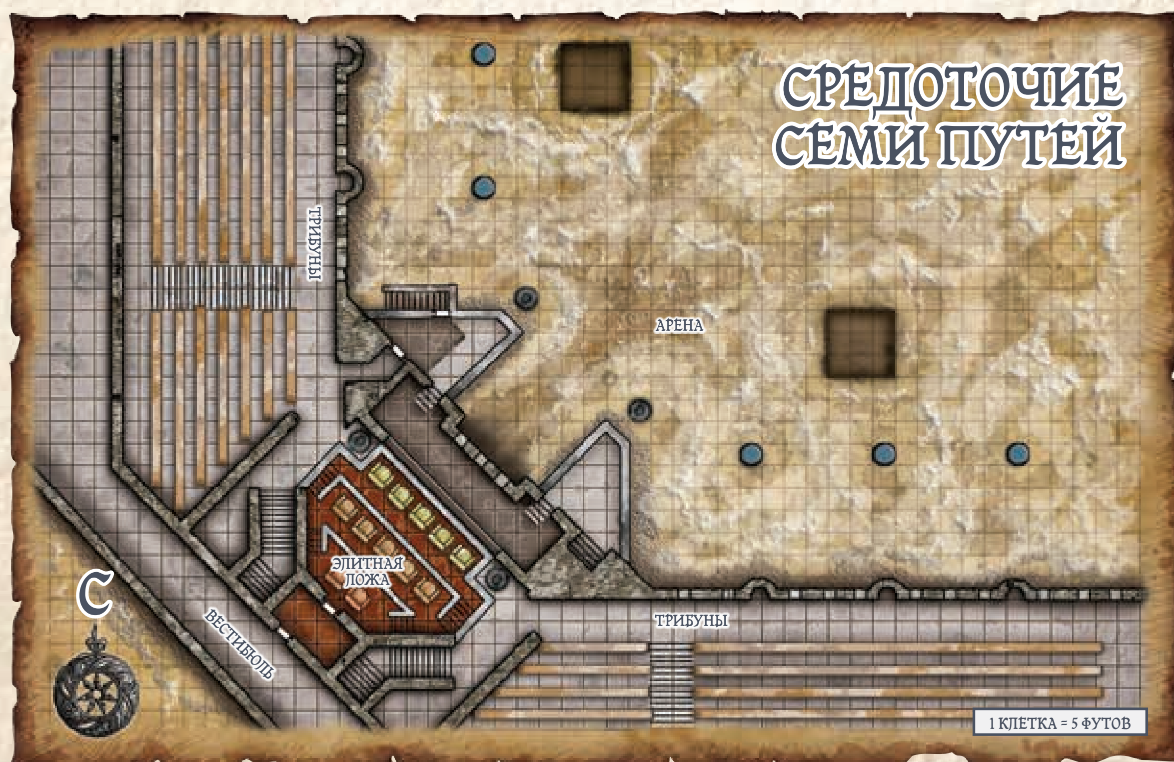

ЗАЛЫ ГНЕВА
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
В ЗОНУ Г
Л1
Л2
Л3
Л4
Л5
Л6
С
В ЗОНУ Л3
ИЗ ЗОНЫ Л3
В ЗОНУ Л2
ИЗ ЗОНЫ Л2
ИЗ ЗОНЫ Л4
В ЗОНУ Л4
ИЗ ЗОНЫ Л5
В ЗОНУ Л5


ХИЖИНА ВЕККЕРОВ И ОКРУЖЕНИЕ
Б12
Б13
Б15
Б14
Б8
Б9
Б10
Б11
Б6
Б7
ХИЖИНА ВЕККЕРОВ, ВЕРХНИЙ ЭТАЖ
Б6
ЛЕСТНИЧНАЯ ШАХТА
ХИЖИНА ВЕККЕРОВ, НИЖНИЙ ЭТАЖ
Б2
Б6
Б3
Б5
Б4
Б1
С
ТРУП КАРИВЕКА
КОСТРИЩЕ
ГРАНИЦА ОБЛАСТИ ТУМАНА
ГОЛОДНОЕ ПРИВИДЕНИЕ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ


СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ ВАРИСИЯ
КОДАРСКИЕ ГОРЫ
ОКРЕСТНОСТИ ЗИН-ШАЛАСТА
РЕКА СТАЛАК
РЕКА ЭЛАЙТУС
РЕКА АВА
ЗОЛОТАЯ ШПОРА
РЕКА КАЗАРОН
Б
А
РЕКА КАЗАРОН
РЕКА КАЗАРОН
С
1 ДЮЙМ = 50 МИЛЬ
ЛЕДНИК ВАГРАД
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ВУЛКАН
ЗИН-ШАЛАСТ
Г
ВУЛКАН
ВУЛКАН
БОЛОТО ЛЕДЯНЫХ ТУМАНОВ
В
РЕКА АВА
1 ДЮЙМ = 8 МИЛЬ


ЗИН-ШАЛАСТ:
НИЖНИЙ ГОРОД
1 КЛЕТКА = 750 ФУТОВ
ЛИК МАССИВА
МХАР
С
О
Н
М
П
Л
С
Р
Т
К
З
И
Ж
Е
Д


ЛОГОВО ПОТАЁННОГО ЗВЕРЯ
С
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


СРЕДОТОЧИЕ
СЕМИ ПУТЕЙ
ТРИБУНЫ
АРЕНА
ЭЛИТНАЯ
ЛОЖА
С
ВЕСТИБЮЛЬ
ТРИБУНЫ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ


ЛОГОВО ГЛОРОФАЭКСА
С
1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ


ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
Ч
Х
Ц
С
Ф
У
1 КЛЕТКА = 100 ФУТОВ

ГЛАВА 1:
ВСЕСОЖЖЕНИЕ

ГЛАВА 2:
АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА

ГЛАВА 3:
РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ

ГЛАВА 4:
КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ

ГЛАВА 5:
ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ

ГЛАВА 6:
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА

ПРИЛОЖЕНИЯ

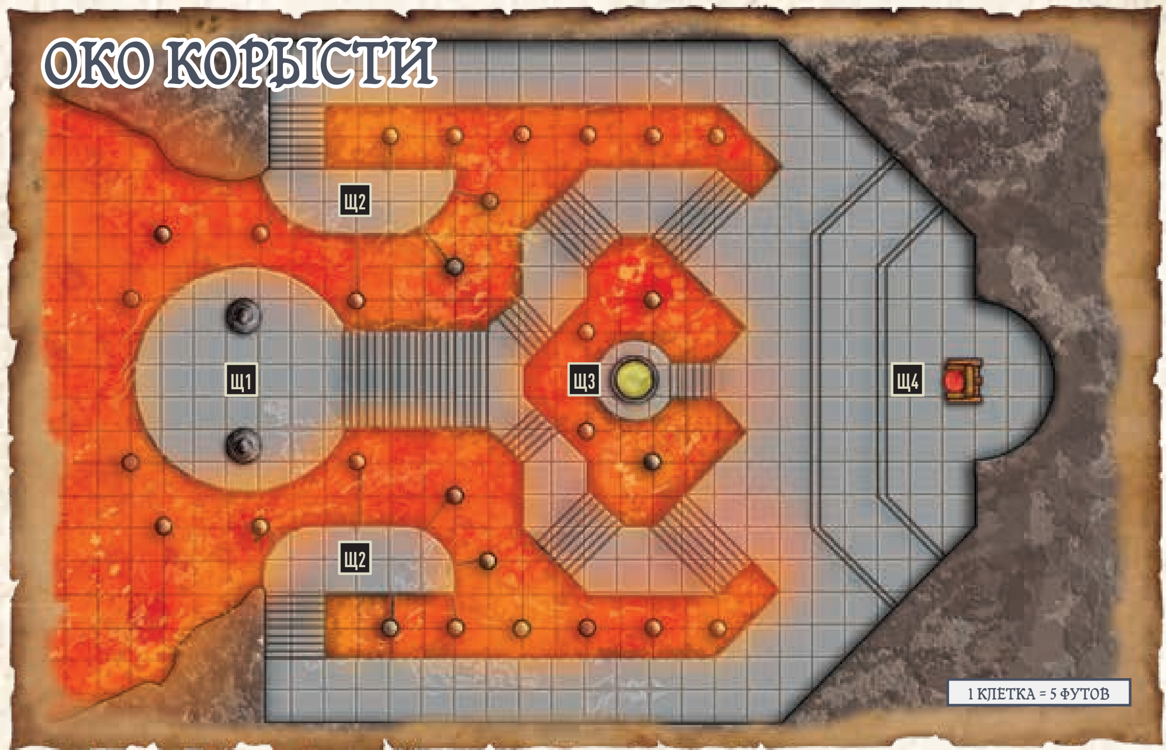
ВЕРШИНА КОРЫСТИ

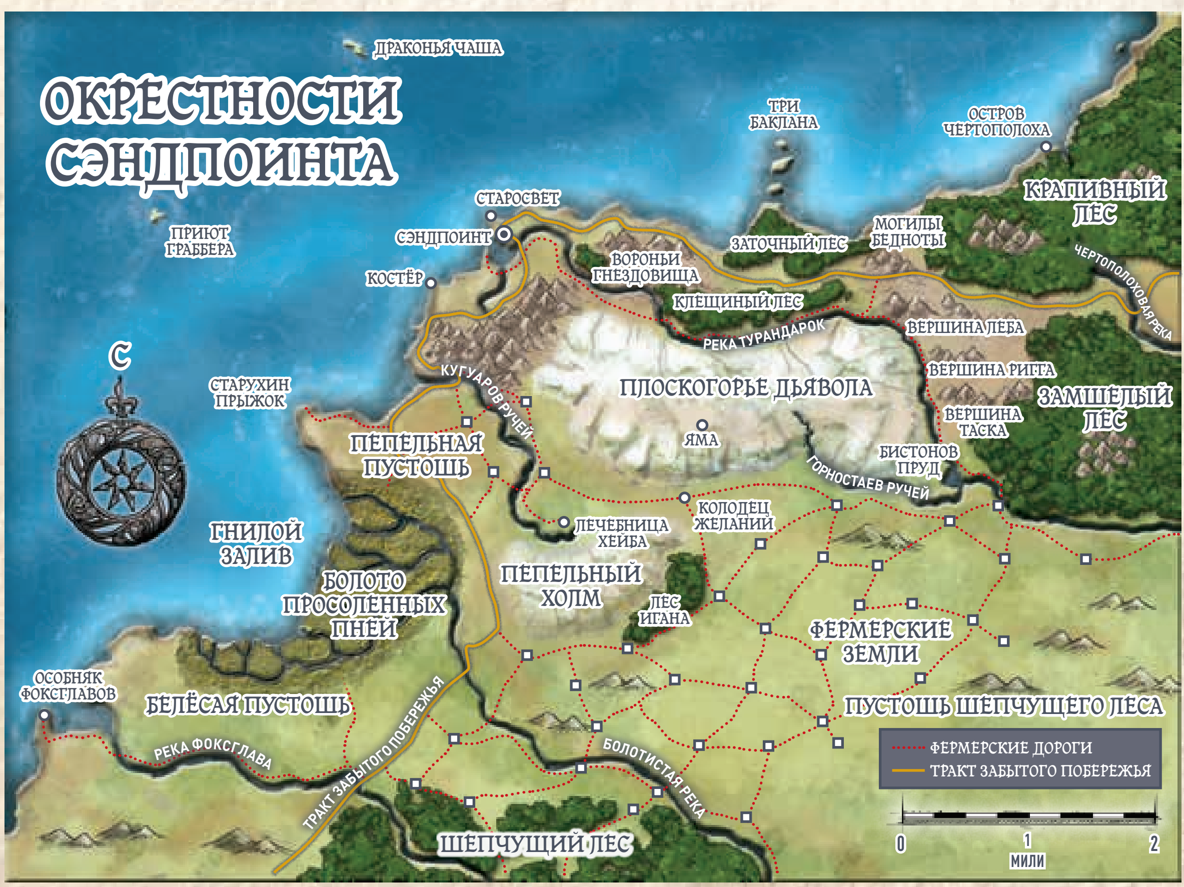


С

1 КЛЕТКА = 10 ФУТОВ
ЛЕСТНИЦА ВВЕРХ ВНИЗ

ГЛАВА 1:
ВСЕСОЖЖЕНИЕ
ГЛАВА 2:
АДЕПТЫ ЖИВОДЁРА
ГЛАВА 3:
РАСПРАВА
НА КРЮКОВОЙ ГОРЕ
ГЛАВА 4:
КРЕПОСТЬ
КАМЕННЫХ ВЕЛИКАНОВ
ГЛАВА 5:
ГРЕХИ СПАСИТЕЛЕЙ
ГЛАВА 6:
ШПИЛИ ЗИН-ШАЛАСТА
ПРИЛОЖЕНИЯ



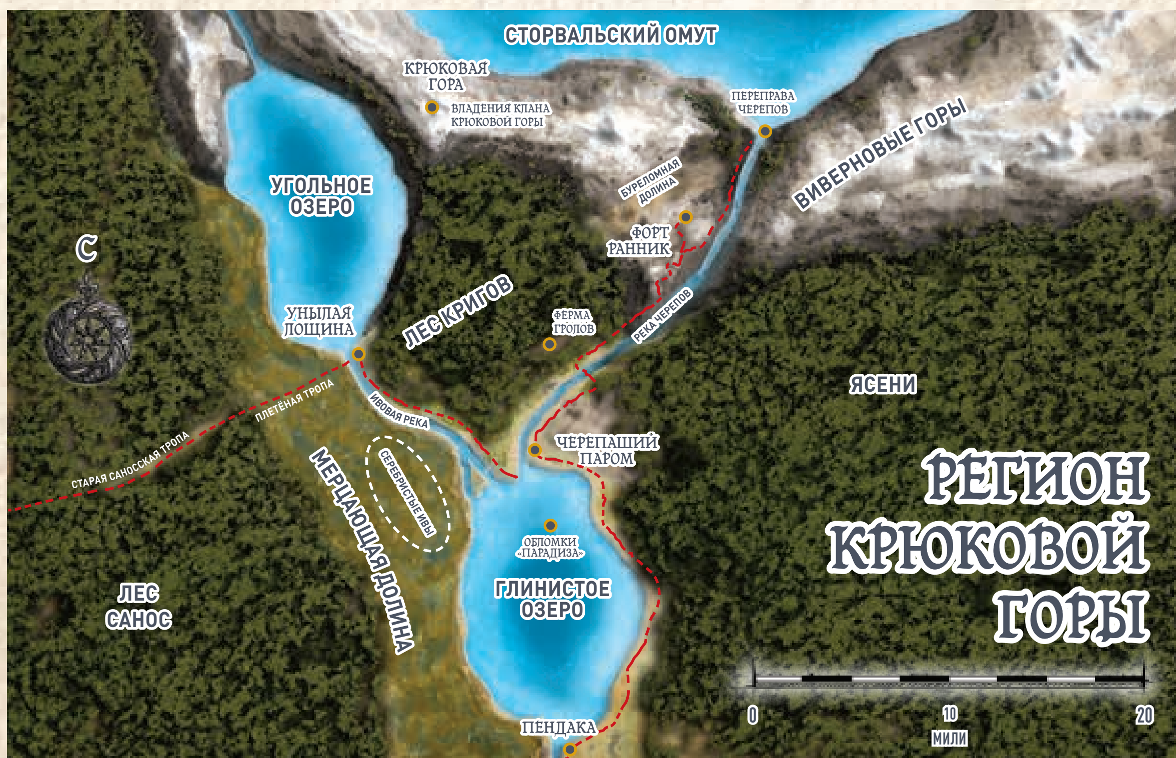


СЭНДПОИНТ

СЕВЕРНЫЕ ВОРОТА
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
ОСТРОВ МЯСОРУБА
МУСОРНЫЙ БЕРЕГ
СТАРОСВЕТ
УТЁСНАЯ УЛИЦА
СОБОРНАЯ УЛИЦА
ТРОПА СТАРЬЁВЩИКА
РАКУШЕЧНАЯ УЛИЦА
БАШЕННАЯ УЛИЦА
БАШЕННАЯ УЛИЦА
КРАСИЛЬНЫЙ МОСТ
СЫРОЙ ПЕРЕУЛОК
ПОДУТЁСНАЯ ТРОПА
ВЫСОКАЯ УЛИЦА
ЛЯГУШАЧИЙ ПЕРЕУЛОК
ЗАРОСШИЙ ПЕРЕУЛОК
МЕЛЬНИЧНЫЙ ПРУД
КРЫСИНЫЙ ПЕРЕУЛОК
ГЛАВНАЯ УЛИЦА
ВИТАЯ УЛИЦА
ВОРОНЬЯ УЛИЦА
КРАБОВАЯ УЛИЦА
ТРОПА ЛЬНЯНОЙ
ФЕСТИВАЛЬНАЯ УЛИЦА
ПЕРЕУЛОК МЯСОРУБА
СТЕКЛЯННАЯ УЛИЦА
ПЕСОЧНАЯ УЛИЦА
ПЕРЕУЛОК РЖАВОГО ГВОЗДЯ
УЛИЦА ЕПИСКОПОВ
ПЕРЕУЛОК МОКРОЙ ПСИНЫ
УЛИЦА ЧАЕК
ТРОПА ОТЦОВ
ЁРШИНЫЙ ПЕРЕУЛОК
НАДВОДНАЯ УЛИЦА
ЛИСЬЯ УЛИЦА
СЕТОЧНАЯ УЛИЦА
ШЕСТЕРЁНОЧНАЯ УЛИЦА
ГРЯЗЕВАЯ УЛИЦА
ГРЯЗЕВОЙ ПЕРЕУЛОК
РЕЧНАЯ УЛИЦА
РЕКА ТУРАНДАРОК
РЫНОЧНАЯ УЛИЦА
АКУЛИЙ ПЕРЕУЛОК
ЛОСОСЁВАЯ УЛИЦА
ОСТРЫЙ ПЕРЕУЛОК
СОМОВЬЯ УЛИЦА
ЩЕБЁНОЧНЫЙ ПЕРЕУЛОК
СЭНДПОИНТСКИЙ МОСТ
ОСТРАЯ УЛИЦА
РОМОВАЯ УЛИЦА
КРЮКОВАЯ УЛИЦА
ГАВАНЬ СЭНДПОИНТА
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
ДОРОГА ОБРЫВА ШХУН
БОЛОТИСТЫЙ РУЧЕЙ
С
0 150 300
ФУТЫ


МАГНИМАР
0
1 000
2 000
ФУТЫ
АЛЕБАСТРОВЫЙ КВАРТАЛ
ТРАКТ ЗАБЫТОГО ПОБЕРЕЖЬЯ
ГОРОДСКОЙ ДОМ ФОКСГЛАВОВ
СТОЛИЧНЫЙ РАЙОН
НАОС
МОСТ ЯРОСТИ
ДОКИ
НИЖНИЙ СКОЛ
МАЯЧНЫЙ МЫС
ЗАМКОВЫЙ КАМЕНЬ
БАШНЯ ТЕНЕВЫХ ЧАСОВ
ПОДМОСТЬЕ
ЛЕСОПИЛКА СЕМЕРЫХ
РЕКА ЙОНДАБАКАРИ
ОРДЕЛЛИЯ
С


ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ
ГРАНИЦА ЗОНЫ ЗАТОПЛЕНИЯ
0
200
400
ФУТЫ
РЕКА ЧЕРЕПОВ
С
ГЛИНИСТОЕ ОЗЕРО
1
2
3
4
5
6
7
8
9


СТОРВАЛЬСКИЙ ОМУТ
КРЮКОВАЯ ГОРА
ВЛАДЕНИЯ КЛАНА КРЮКОВОЙ ГОРЫ
ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕПОВ
ВИВЕРНОВЫЕ ГОРЫ
БУРЕЛОМНАЯ ДОЛИНА
ФОРТ РАННИК
УГОЛЬНОЕ ОЗЕРО
С
УНЫЛАЯ ЛОЩИНА
ЛЕС КРИГОВ
ФЕРМА ГРОЛОВ
РЕКА ЧЕРЕПОВ
ЯСЕНИ
ПЛЕТЕНАЯ ТРОПА
ИВОВАЯ РЕКА
СТАРАЯ САНОССКАЯ ТРОПА
СЕРЕБРИСТЫЕ ИВЫ
МЕРЦАЮЩАЯ ДОЛИНА
ЧЕРЕПАШИЙ ПАРОМ
ОБЛОМКИ «ПАРАДИЗА»
ГЛИНИСТОЕ ОЗЕРО
ЛЕС САНОС
РЕГИОН КРЮКОВОЙ ГОРЫ
0
10
20
МИЛИ
ПЕНДАКА

В данном продукте используются материалы из *«Pathfinder: Основная книга правил»* и *Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*. Эти правила можно найти в Pathfinder Roleplaying Game Reference Document на сайте **paizo.com/prd.**

Эта книга соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e) и не являются Open Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества и так далее), диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, персонажи, иллюстрации и оформление. Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Rise of the Runelords Anniversary Edition Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing, LLC; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Plot & Poison © 2002, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

Bunyip from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Decapus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demon, Alu- from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jelly, Mustard from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Jubilex from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Nereid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Orcus from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pazuzu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Skulk from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Tentamort from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Undead Lord from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Wolf-In-Sheep's-Clothing from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yeti from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Adventure Path: Rise of the Runelords Anniversary Edition © 2012, Paizo Inc; Authors: Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett, and Greg A. Vaughan.

Настольная ролевая игра Pathfinder. Серия приключений «Возвращение рунных властителей». Русское издание © 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.